Техномант

Способные взламывать фундаментальные физические законы Вселенной с помощью компьютерной смекалки и магических способностей, техноманты - это люди, которые берут жизнь за рога и заставляют ее работать на себя. Используя техномагические приемы, они создают мощные эффекты напоминающие заклинания, чтобы облегчить себе жизнь, независимо от того, хотят ли они за секунды преодолевать большие расстояния, создавать полезные предметы прямо из воздуха или просто смотреть, как враги горят в пламени звёзд.

Альтернативные классовые особенности

Техноманты имеют доступ к следующим альтернативным классовым особенностям.

Имплантированное хранилище чар (Экс) 1 уровень

Ваши исследования фундаментальных сил вселенной позволили вам улучшить одну из частей своего тела, чтобы получить выгоду от энергии накопленных заклинаний. Вы могли быть наделены этим улучшением по приказу техномантов, имплантировали это улучшение себе в рамках своего исследования или были свидетелями техномантического апофеоза части вашего тела, который дал вам способность творить заклинания. Ваше хранилище чар принимает форму любой кибернетической или магитехнической аугментации (Armory стр. 90) по вашему выбору с уровнем предмета 1. Каждый раз, когда вы повышаете уровень, уровень предмета вашей аугментации увеличивается на 1, и при этом вы можете его заменить другой аугментацией с уровнем предмета, равным вашему уровню техноманта или ниже. Эта аугментация засчитывается в общее количество аугментаций, которые вы можете имплантировать в каждую из частей своего тела как обычно.

На 6-м уровне каждый раз, когда вы восстанавливаете свои ячейки заклинаний, выбирайте одно из следующего: броски атаки, проверки Компьютеров и Инженерного дела, испытания Стойкости или испытания Реакции. Вы получаете бонус +1 к броскам выбранного вами типа. Этот бонус увеличивается до +2 на 12-м уровне и +3 на 18-м уровне.

На 12-м уровне каждый раз, когда вы восстанавливаете свои ячейки заклинаний, выбирайте второй вариант из списка 6-го уровня. Вы получаете бонус +1 к броскам этого типа. Этот бонус увеличивается до +2 на 18 уровне.

На 18-м уровне каждый раз, когда вы восстанавливаете свои ячейки заклинаний, выбирайте третий вариант из списка 6-го уровня. Вы получаете бонус +1 к броскам этого типа.

Эти бонусы считаются частью эффектов аугментации, являющейся вашим хранилищем чар, и если ваша аугментация будет удалена или её эффекты будут подавлены (например, заклинанием отторжение аугментации; Armory стр. 149), вы также потеряете эти бонусы.

Это заменяет классовые особенности "Хранилище чар" и "Накопитель чар".

Взлом хранилища чар (Св) 6 уровень

Вы можете скорректировать параметры вашего хранилища чар, предоставив вам возможность неожиданными способами взламывать свои заклинания. Выберите три магических хака, которых у вас нет, но условия которых вы выполняете. В качестве сопутствующего действия вы можете получить свойства одного из этих магических хаков на 1 минуту. Вы можете использовать эту способность несколько раз в день, но каждый раз, когда вы используете ее после первого в течение одного дня, вы должны потратить 1 ПР. Если вы снова используете взломанный накопитель до истечения срока действия магического хака, вы заменяете текущий магический хак. Если выбранный вами магический хак во взломанном накопителе имеет ограничение на ежедневное использование, любое использование этого магического хака из вашего взломанного накопителя засчитывается в дневной лимит этого хака. Каждый раз, когда вы получаете новый уровень техноманта, вы можете заменить один магический хак, который вы выбрали для этой способности, на другой.

На 12 уровне выберите четвертый магический хак. В качестве сопутствующего действия вы можете получить преимущества двух магических хаков одновременно на 1 минуту, потратив 1 ПР (или 2 ПР, если вы уже использовали эту способность в этот же день). Оба магических хака считаются одним выбором для этой способности, поэтому, если вы снова воспользуетесь этой способностью в течение того же дня, оба магических хака будут требовать ПР.

На 18 уровне выберите пятый магический хак. В качестве сопутствующего действия вы можете получить преимущество трех магических хаков одновременно на 1 минуту, потратив 2 ПР (или 3 ПР, если вы уже использовали эту способность в этот же день). Все три магических хака считаются одним выбором для этой способности.

На 19 уровне вы можете использовать эту способность в качестве быстрого действия или сопутствующего действия.

Это заменяет классовые особенности "Накопитель чар" и "Подзарядка решимости".

Взлом накопителя чар (Св) 6 уровень

На 6-м уровне вы взламываете свой накопитель чар, создав фундаментальный сдвиг в направленности вашего хранилища чар, который изменяет заклинания, которые вы можете использовать с классовой особенностью "Накопитель чар". Выберите одну из конфигураций для вашего хранилища чар, описанных далее; ваш накопитель чар может содержать перечисленные заклинания вместо тех, которые описаны на 120 странице Основной книги правил.

Некоторые из описанных далее заклинаний позволяют вам помещать в накопитель чар заклинания, которые могут сотворятся не только на себя. Эти заклинания отмечены звездочкой (*). Для таких заклинаний вы фактически получаете возможность сотворять их сколько угодно раз в день, но их продолжительность истекает как обычно. Восстановление любого из этих заклинаний требует только повторного сотворения заклинания; вам не нужно тратить 5 минут на его восстановление. У вас одновременно может быть активно лишь одно подобное заклинание, и сотворение другого заклинания со звёздочкой приводит к автоматическому завершению предыдущего, как если бы его продолжительность истекла. По прошествии 24 часов, эффекты, создаваемые этими заклинаниями, немедленно прекращаются, как если бы их продолжительность истекла.

Помимо изменения в списке заклинаний и изменений, перечисленных выше, ваш накопитель чар в остальном функционирует, как описано в классовой особенности "Накопитель чар".

Это заменяет классовую особенность "Накопитель чар".

Накопитель чар разрушителя

Разрушитель использует техномантию не для славы или богатства. Вместо этого разрушители используют свои заклинания, чтобы испепелить своих врагов.

Первый слот (6 уровень): Электрошок*, Волшебная стрела*, Перегрев*, Усиление оружия*.

Второй слот (12 уровень): Иньекция нанороботов*, Директива дозированного ослабления силы* (Миры Соглашения стр. 205), Кислотная среда*, Логическая бомба*.

Третий слот (18 уровень): Электрическая дуга*, Прикосновение энтропии*, Огненный взрыв*, Облучение*.

Накопитель чар генохакера

Генохакер использует свой накопитель чар для фундаментального изменения организмов, будь то он сам, его союзники или враги.

Первый слот (6 уровень): Губительный полиморф* (1 круга) (Инопланетный архив 2 стр. 147), Острые чувства, Полиморф* (1 круга) (Инопланетный архив 2 стр. 145)

Второй слот (12 уровень): Губительный полиморф* (2 круга или ниже), Ночное зрение, Полиморф* (2 круга или ниже), Паучьи лапы.

Третий слот (18 уровень): Губительный полиморф* (3 круга или ниже), Полёт (3 круга или ниже), низшее укрепление брони, Полиморф (3 круга или ниже).

Накопитель чар художника-голографиста

Художник-голографист использует свой накопитель чар, чтобы раскрасить мир вокруг себя ослепительными голограммами и удивительными существами, которых даже невозможно себе вообразить.

Первый слот (6 уровень): Изменение облика, Голограмма (1 круга), Призыв существа (Инопланетный архив стр. 143), Невидимый слуга.

Второй слот (12 уровень): Голограмма (2 круга или ниже), Невидимость*, Зеркальное отражение*, Призыв существа (2 круга или ниже).

Третий слот (18 уровень): Марево, Голограмма (3 круга или ниже), Необнаружимость, Призыв существа (3 круга или ниже).

Накопитель чар мусорщика

Мусорщик использует свой накопитель чар для создания невероятного оружия, доспехов и роботов из различного хлама.

Первый слот (6 уровень): Обнаружение устройств, Хламоброня* (1 круга) (Миры Соглашения стр. 206), Хламомеч* (1 круга) (Миры Соглашения стр. 206), Усиление оружия*.

Второй слот (12 уровень): Хламоброня* (2 круга или ниже), Хламомеч* (2 круга или ниже), Атака микроботов*, Подзарядка*.

Третий слот (18 уровень): Хламобот-помощник*, Хламобот-санитар*.

Магические хаки

Описанные далее магические хаки следуют обычным для магических хаков правилам (Основная книга правил стр. 119).

2 уровень

Для получения этих хаков вы должны достичь как минимум 2 уровня.

Высчитанная траектория (Экс)

В качестве сопутствующего действия вы можете предопределить все потенциальные результаты и переменные, прежде чем атаковать противника заклинанием, чтобы последовательно наносить ему удары по наиболее уязвимым местам, заставляя цель полагаться лишь на свои рефлексы, чтобы избежать вашей атаки. Если вы сотворяете заклинание, которое требует атаки ближнего боя или дальнего боя, чтобы воздействовать на цель до конца вашего следующего хода, вы автоматически попадаете в цель, но ваш противник может попытаться пройти испытание Реакции, чтобы нейтрализовать эффект вашего заклинания (СЛ этого испытания рассчитывается как обычно).

Прямой запрет смены формы (Св)

Когда вы сотворяете заклинание "Полиморф" (Инопланетный архив 2 стр. 145) на цель с подтипом "Перевёртыш", и эта цель пытается прекратить ваш эффект полиморфа, используя свою способность смены облика, этот противник должен пройти испытание Воли. Если противник проваливает испытание Воли, он не сможет изменить свой облик, и не сможет попытаться сделать это снова в течение всего оставшегося времени действия полиморфа.

Магическая траектория (Св)

В качестве сопутствующего действия вы можете усилить технологическое оружие (либо энергетическое оружие дальнего боя, либо оружие ближнего боя с особым свойством "аккумуляторное"), чтобы его владелец мог исключить количество целей, равное вашему модификатору ключевой характеристики, из любых атак, совершаемых этим оружием в течении следующих 5 раундов. Вы можете сделать это с оружием, которое есть у вас или у союзника, который находится в пределах вашей естественной досягаемости в момент, когда вы используете эту способность. Каждый раз, когда производится атака из оружия, атакующий может исключить любые известные ему цели. Это исключение применяется только к мгновенным эффектам и эффектам критического удара, таким как урон или кровотечение, а не к затяжным вторичным эффектам, таким как создание облака дыма.

После использования этой способности вы не сможете сделать это снова, пока не сделаете 10-минутный отдых для восстановления ПЖ.

5 уровень

Для получения этих хаков вы должны достичь как минимум 5 уровня.

Адаптивное знание заклинаний (Экс)

Выберите три заклинания техноманта, которых вы не знаете, каждое из которых имеет круг, равный или меньший, чем самый высокий круг заклинания, который вы можете сотворить. В качестве сопутствующего действия вы можете добавить одно из этих заклинаний в свой список известных заклинаний техноманта, на 1 минуту. Если у вас есть классовая особенность "Накопитель чар" вы можете добавить это заклинание в один из слотов накопителя чар, как если бы оно было вам известно, как описано в этой классовой особенности. Вы можете использовать эту способность несколько раз в день, но каждый раз, когда вы используете ее после первого в течение одного дня, вы должны потратить 1 ПР. Если вы снова используете адаптивное знание заклинаний до истечения срока действия, вы заменяете текущее заклинание новым. Каждый раз, когда вы получаете новый уровень техноманта, вы можете заменить одно заклинание, которое вы выбрали для этой способности на другое.

Концентрация хранилища чар (Св)

Каждый раз, когда вы произносите заклинание с продолжительностью "Концентрация", вы можете потратить 1 ПР, чтобы автоматизировать процесс концентрации, преобразовав необходимую концентрацию в программный цикл, который ваше хранилище чар может поддерживать за вас. Если заклинание имеет максимальную продолжительность, ваше хранилище чар поддерживает заклинание в течение всей этой максимальной продолжительности, в течение которой вы можете действовать как обычно. В противном случае ваше хранилище чар поддерживает заклинание до тех пор, пока вы не прервете программный цикл, что не требует действий. Ваше хранилище чар может концентрировать только одно заклинание за раз, и если вы используете эту способность для концентрации нового заклинания, в то время как ваше хранилище чар уже концентрируется на заклинании, хранилище чар немедленно перестает концентрироваться на предыдущем заклинании.

У вас должна быть классовая особенность "Хранилище чар", чтобы выбрать этот магический хак.

Изменение энергии (Св)

Когда вы сотворяете заклинание, которое наносит урон, со временем сотворения равным 1 основному действию, вы можете сотворить это заклинание как действие полного хода, чтобы изменить тип наносимого урона на любой из следующих: кислотный, дробящий, холодный, электрический, огненный, колющий, рубящий или звуковой. Если для заклинания требуется бросок атаки, изменение его типа урона не влияет на то, нацелено ли оно на ЭКБ или ККБ. Вы можете потратить 1 ПР при произнесении заклинания, которое наносит урон, чтобы применить эффекты этого магического хака, не изменяя времени сотворения этого заклинания.

Глючный шаг (Св)

Вы можете потратить ячейку заклинания 1-го круга или выше, чтобы выбить себя из реальности, как если бы вы были изображением на экране с испорченным изображением, что позволяет вам двигаться непредсказуемым образом. Вы должны использовать эту способность как часть действия перемещения или действия отступления для увеличеня дальности перемещения, и это дает вам одно из следующих преимуществ. Вы можете использовать эту способность только один раз за одно сопутствующее действие.

- Игнорируйте 20 футов пересечённой местности. Это расстояние увеличивается до 40 футов пересечённой местности, если вы расходуете ячейку заклинания 3-го или 4-го круга, и 60 футов пересечённой местности, если вы расходуете ячейку заклинания 5-го или 6-го круга.
- Переместитесь на 10 футов. Это считается 5-ю футами перемещения, но вы не провоцируете внеочередных атак, двигаясь таким образом. Любое другое перемещение, которое вы пытаетесь сделать как часть вашего сопутствующего действия, вызывает ответные действия как обычно. Это расстояние увеличивается до 20 футов, если вы расходуете ячейку заклинания 3-го или 4-го круга, и до 30 футов, если вы расходуете ячейку заклинания 5-го или 6-го круга.
- Пройдите сквозь твердые объекты на расстояние до 1 фута, как если бы вы были бестелесными (Основная книга правил стр. 262). Вы можете проходить сквозь потолки, полы и стены, если их толщина не превышает 1 фута. Это расстояник увеличивается до 5 футов твердых объектов, если вы расходуете ячейку заклинания 3-го или 4-го круга, и до 10 футов твердых объектов, если вы расходуете ячейку заклинания 5-го или 6-го круга.

Теневая граната (Св)

В качестве основного действия вы можете создать и бросить квазиреальную копию гранаты, которая у вас есть. Вам не обязательно иметь гранату в руке, но вы должны иметь к ней легкий доступ (по сути, любую гранату, которая могла бы стать целью черты «Выдёргивание чеки»). Чтобы использовать эту способность, вы должны потратить ячейку заклинания с кругом заклинания, равным по крайней мере половине уровня бросаемой гранаты (минимальный круг заклинания 1).

Теневая граната действует во всех отношениях как обычная граната копируемого типа, за исключением того, что вы в любом случае умеете с ней обращаться, и любое существо, которое успешно проходит испытание против неё полностью игнорируют все её эффекты. Если граната обычно не допускает испытания, существа в ее области могут попытаться пройти испытание Воли со СЛ равной 10 + 1,5 × ваш уровень техноманта + модификатор вашей ключевой характеристики. Это также применимо, если граната требует испытания только при определенных обстоятельствах, не относящихся к существу. Например, если вы используете эту способность для создания теневой дымовой гранаты, любое существо, которое вдыхает теневой дым, пытается пройти испытание Стойкости, как указано в описании этого предмета (Основная книга правил стр. 182), и при успехе невосприимчиво ко всем эффектам гранаты (включая зону плохой видимости, которое она создаёт). Существа, которые не вдыхают теневой дым гранаты, по-прежнему могут пройти испытание Воли, как описано выше, чтобы игнорировать все эффекты гранаты (включая зону плохой видимости).

Вы можете использовать эту способность для копирования гранаты с оружейным сопряжением, но при определении требуемого круга ячейки заклинания, которую вы должны потратить, чтобы использовать эту способность, рассматривайте уровень гранаты как её базовому уровень + уровень любых сопряжений.

8 уровень

Для получения этих хаков вы должны достичь как минимум 8 уровня.

Мозговой хакер (Св)

Для вас живой мозг - это просто разновидность органического компьютера, и вы научились взламывать его так же легко, как искусственный разум. С целью определения эффектов ваших заклинаний техноманта вы относитесь ко всем живым существам с показателем Интеллекта 1 или выше, как если бы они были одновременно их первоначальным типом и подтипом и "Конструкциями" с подтипом "Технологический", в зависимости от того, что для вас более выгодно. Эта способность, например, позволяет вам лечить живых существ такими заклинаниями, как "Быстрый ремонт", как если бы они были конструкциями.

Призыватель дронов (Св)

Когда вы сотворяете призыв существа (Инопланетный архив стр. 143), чтобы вызвать робота, вы можете предоставить этому роботу ряд преимуществ, как если бы это был дрон механика, которым вы управляете. Если вы вызываете несколько роботов с помощью одного заклинания призыва существа, вы выбираете одного из них, чтобы получить эти преимущества. Вы можете отдавать ему команды, если он находится в пределах 100 футов от вас, как если бы у вас была ограниченная телепатия, связанная с роботом.

За каждые 4 УЗ, которые у вас есть, вы можете выбрать одно дополнительное преимущество, чтобы дать роботу, до максимального количества преимуществ, равного кругу ячейки заклинания, которое вы использовали для его призыва. Каждый

раз, когда вы получаете новый уровень техноманта, вы можете изменить выбранные вами преимущества. Когда вы вызываете робота с помощью заклинания призыва существа (Инопланетный архив стр. 143), вы можете решить, какие преимущества он получает от выбранных вами, вплоть до максимума.

Преимущества, которые вы можете выбрать, включают черты дронов и модификации дронов. Черты дронов, из которых вы можете выбрать: Бой вслепую, Пронзающая атака, Дальний выстрел, Реактивный, Неваляшка и Подвижность. Модификации дронов, которые вы можете выбрать, включают видеокамеру, багажник, гаффы, усиленное восприятие, защищённый ИИ, водомёты, прыжковые двигатели, ускорение и технологическая рука (вы должны определить инструмент при выборе этого преимущества).

У вас должна быть возможность сотворить призыв существа (Инопланетный архив стр. 143) для вызова робота, чтобы выбрать этот магический хак.

Увеличение длительности (Св)

Вы взламываете длительность заклинания, резко увеличивая его продолжительность. Каждый раз, когда вы сотворяете заклинание длительностью 10 минут или дольше и выбираете в качестве цели только себя, вы можете потратить 1 ПР или потратить ячейку заклинания более высокого круга, чтобы увеличить его длительность до 24 часов.

Транслокационная метка (Св)

В качестве основного действия вы можете потратить 1 ПР, чтобы создать транслокационный маяк, который вы разместите в любом месте в пределах досягаемости. В качестве быстрого действия вы можете мгновенно телепортироваться из вашего текущего местоположения в место, где вы разместили свой транслокационный маяк, при условии, что у маяка осталось как минимум 1 ПЗ и он находится не дальше 10 футов за каждый ваш уровень техноманта от вашего текущего местоположения. Это движение не вызывает внеочередных атак, хотя создает ослепительную вспышку неонового света (СЛ Внимания равна 0, чтобы заметить).

Межпространственный маяк - это гибридный предмет с незначительным весом, твердостью, равной вашему уровню техноманта, и ПЗ, равными вашему 3-кратному уровню техноманта. Ваше хранилище чар отслеживает ваш маяк, и вы автоматически получаете предупреждение, если он уничтожен или вы выходите за пределы его диапазона. У вас может быть только один активный маяк, и создание нового маяка приводит к тому, что старый маяк немедленно разрушается и становится инертным.

11 уровень

Для получения этих хаков вы должны достичь как минимум 11 уровня.

Уменьшение длительности (Св)

В качестве основного действия вы можете попытаться взломать известный вам эффект заклинания, чтобы сократить его длительность. Вы должны иметь возможность коснуться области, существа или объекта, на которые действует заклинание, которое вы хотите взломать. Как часть взлома, пройдите проверку Мистицизма со СЛ, равной 15 + 1,5 × уровень заклинателя сотворившего это заклинание. В случае успеха вы сокращаете время действия заклинания на 50%. Если это сокращает его продолжительность до меньшего времени, чем оно уже было активно, заклинание заканчивается, как если бы оно было развеяно. Если вы провалите проверку на 5 или больше, вы не сможете снова попытаться взломать это заклинание в течение 24 часов. Эта способность не действует на заклинания с мгновенной или постоянной длительностью.

Реактивное рассеивание (Св)

Каждый раз, когда противник, которого вы видите, произносит заклинание, в качестве ответного действия вы можете применить рассеивание магии или высшее рассеивание магии в попытке противостоять заклинанию, даже если вы не подготавливали действие для этого. Этот магический хак не позволяет вам сотворить заклинание, о котором вы не знаете, и вы должны потратить ячейку заклинания соответствующего круга, чтобы таким образом применить рассеивание магии или высшее рассеивание магии.

Вы должны знать заклинание "рассеивание магии" или "высшее рассеивание магии", чтобы выбрать этот магический хак.